

## Balle au capitaine / Fonctions du joueur

« Coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement  
à des adversaires dans un jeu collectif »

### Transformations attendues :

Agir en attaque, quelque soit le rôle que j'occupe à un instant T →

- passer de Non Porteur de Balle « spectateur » à  
**Partenaire du Porteur de Balle qui agit pour être utile à son équipe (se rendre disponible pour recevoir le ballon en fonction de la lecture du jeu ...)**
- passer de Porteur de Balle (PB) qui dans ses actions tient peu compte de ce qui se passe sur le terrain (« tire » de trop loin, passe de façon aléatoire) à  
**PB qui tente d'assurer la continuité de l'attaque (passe à un partenaire démarqué, lance le ballon à son capitaine à une distance de passe raisonnable...)**

Statut	Rôle	Fonctions du joueur : "projet" à court terme (intention / action) en fonction de la lecture du rapport de force  → Pour être utile à mon équipe, je peux ...
<b>ATTAQUANT</b>	<b>PORTEUR DE BALLE (PB)</b>	Faire <b>progresser</b> l'ATT par une <b>passe en avant</b>
		Protéger le <b>statut d'ATT</b> par une <b>passe en AR</b>
		Marquer <b>en faisant une passe au capitaine</b>
		Temporiser pour <b>chercher / créer</b> une solution
		<i>Faire <b>progresser</b> l'ATT en avançant en dribblant</i>
	<b>PARTENAIRE DU PORTEUR DE BALLE (PPB)</b>	<b>Accélérer</b> l'ATT → <b>APPUI</b> (se prévoir futur PB) en se plaçant à l'avant du PB (à distance de passe / dans un espace « libre »)
		<b>Protéger</b> l'ATT en se plaçant à l'arrière du PB → <b>SOUTIEN</b> (se prévoir futur PB)
<b>DEFENSEUR</b>	<b>PROCHE / LOINTAIN (du PB)</b>	<b>Reprendre</b> la balle en <b>interceptant</b> → au moment d'une passe
		<b>S'opposer</b> à la progression vers la cible → empêcher ou rendre difficile un tir, un échange